



Formation STMG 2012

Utilisation des jeux sérieux : Simuland

Piste de travail n°4 & 5

Prérequis

La présentation du jeu et de ces modalités a été réalisée auparavant.
Ici, on part du prérequis que les élèves ont déjà utilisé le jeu dans des séances préalables.
Les élèves maîtrisent aussi l'accès aux données statistiques liées à leur entreprise.

Remarques

L'idéal serait de capitaliser une utilisation de ce jeu tout au long de l'année.
Ainsi, la contextualisation et la prise en main de l'interface etc. sont réinvesties dans différentes séances.

THEME 5 : TEMPS ET RISQUE

QUESTION DE GESTION

La prise en compte du temps modifie-t-elle la décision ?

OBJECTIFS DE LA QUESTION DE GESTION

- Expliquer en quoi le temps est source d'incertitude ;
- Repérer, dans une organisation, en quoi des décisions prises à un instant peuvent affecter sa performance dans le futur ;
- Utiliser des données prospectives pour repérer l'incidence d'une évolution de l'activité d'une organisation sur son résultat (seuil de rentabilité);

OBJECTIFS DE LA SEQUENCE

1^{er} temps : Faire découvrir les notions suivantes :

- Actualité et pérennité de l'information, veille informationnelle
- Prospective en matière d'activités : enquête, budget, seuil de rentabilité

2^{ème} temps : Evaluer l'élève sur les notions suivantes :

Prospective en matière d'activités : enquête, budget, seuil de rentabilité

POSSIBILITE D'UTILISATION : Cette séquence peut être réalisée entièrement en TD (à ce moment là, il faudra paramétrer le jeu en passage tour automatique toutes les 5 min ou manuel) ou à la maison pour ensuite être corrigée en classe.

Ici nous développerons un travail maison qui sera suivi d'une séance de TD permettant de vérifier les acquis du cours et de les appliquer.

Attention : la partie compte 26 tours ce qui signifie qu'il faudra compter 26 jours avant de pouvoir corriger. Il faudra donc veiller à l'intégrer correctement dans le planning de progression du cours.

AVANTAGE DE L'UTILISATION DE SIMULAND SUR CETTE QDG : L'intérêt pour l'élève est de partir d'une situation qui est celle du jeu et d'une part de découvrir les notions de la question de gestion puis dans un second temps de tester ses connaissances sur la question de gestion c'est-à-dire être capable de se servir d'outils de prospective.

LE TRAVAIL DE L'ENSEIGNANT : Il devra paramétrer la partie (cf. instruction ci-après), enregistrer ses élèves ou groupes d'élèves, mettre à disposition des élèves les supports ci-après, vérifier que les élèves passent les tours chaque jour (onglet « assiduité ») et corriger (sous forme d'évaluation formative) ensuite les productions de chaque élève.

DEROULE DE LA SEANCE : La séquence comporte 3 temps :

Dans un 1^{er} temps, les élèves découvrent quelques unes des notions de la question de gestion au cours d'une partie de Simuland (travail maison).

Dans un 2^{ème} temps et après correction du travail effectué à la maison, l'enseignant traite en classe la question de gestion (travail en cours).

Dans un 3^{ème} temps, grâce au travail préparatoire réalisé à la maison, l'enseignant pourra faire appliquer les notions de prospective/vérifier si ces notions développées en classe sont acquises (travail en TD).

(NB : Seuls les temps 1 et 3 seront explicités)

I. Paramétrage de la partie

- Etape 1 - Critères généraux

Nom de la partie: test2

Durée de la partie

Date de début de la partie: 25/07/2012 à 22:00

Passage des tours: Manuellement par le formateur Automatique toutes les 24 h

Durée de la simulation: 30 tours

Difficulté

Niveau de détail: 1 - Débutant

Comptabilité expert: Coché pour oui
(Il s'agit de 3 pages supplémentaires disponibles : le Compte de Résultats, le Bilan Comptable et des Indicateurs Financiers)

Précédent | Passer à l'étape suivante

copyright 2012 - Simuland.net

Annotations:

- Sélectionner automatique toutes les 24h
- Sélectionner Débutant
- Veillez à bien cocher le mode comptabilité expert
- Ici il faudra 26 tours

- Etape 2 - Choix du modèle de partie

Choix du scénario « casquette » ou « paire de ski »

- Etape 3 – Evènement(s)

- On programmera les impôts tous les 12 tours.
- On programmera également les évènements suivants :

Impôts

Fréquence des impôts: Tous les 12 tours

[Ajouter un événement unitaire](#) - [Ajouter plusieurs événements aléatoirement](#)

Ajouter un événement unitaire

Type d'événement	Tour	Fréquence de l'événement	Visible par les élèves
demande			
-- Sélectionner --			
Explosion demande			
Forte augmentation demande			
Légère augmentation demande			
Légère diminution demande			
Forte diminution demande			
Crack de la demande			
production			
Le gouvernement de Simuland renouvelle les produits de ses fonctionnaires			
Une grande Entreprise s'équipe avec les produits disponibles sur le marché			
finance			
Forte augmentation de l'électricité			
Forte augmentation du prix des matières premières			
Diminution du prix des matières premières			
Pour faire plaisir à ses actionnaires EDS augmente ses prix			
Pour contrer la concurrence, EDS baisse ses prix			

Tour 4 et 5 : légère augmentation de la demande
 T6 et 7 : forte augmentation de la demande
 T8 et 9 : légère augmentation de la demande
 T10 : forte diminution de la demande
 T11 à 15 : faible diminution de la demande
 T16 et 17 : légère augmentation de la demande
 T18 et 19 : forte augmentation de la demande
 T20 et 21 : légère augmentation de la demande
 T22 : forte diminution de la demande
 T23 : légère diminution répétitive tous les '1 tour'.

Événements				
Type Evenement	Tour début	Fréq	Prévisible	
Légère augmentation demande	4	0	Oui	Supprimer
Légère augmentation demande	5	0	Oui	Supprimer
Forte augmentation demande	6	0	Oui	Supprimer
Forte augmentation demande	7	0	Oui	Supprimer
Légère augmentation demande	8	0	Oui	Supprimer
Légère augmentation demande	9	0	Oui	Supprimer
Forte diminution demande	10	0	Oui	Supprimer
Légère diminution demande	11	0	Oui	Supprimer
Légère diminution demande	12	0	Oui	Supprimer
Légère diminution demande	13	0	Oui	Supprimer
Légère diminution demande	14	0	Oui	Supprimer
Légère diminution demande	15	0	Oui	Supprimer
Légère augmentation demande	16	0	Oui	Supprimer
Légère augmentation demande	17	0	Oui	Supprimer
Forte augmentation demande	18	0	Oui	Supprimer
Forte augmentation demande	19	0	Oui	Supprimer
Légère augmentation demande	20	0	Oui	Supprimer
Légère augmentation demande	21	0	Oui	Supprimer
Forte diminution demande	22	0	Oui	Supprimer

- Etape 4 - Récapitulatif

Creation de la partie

» Etape 4 / 4 : Récapitulatif

La création de la partie peut désormais être réalisée.
Veuillez vérifier les informations et valider le formulaire

Récapitulatif

Nom de la partie : test 11
 Début de la partie : Sunday 05 August 2012 à 13h 37
 Passage des tours : Manuellement depuis la console de supervision
 Durée de la partie : 26 tours
 --
 Niveau : 1
 Comptabilité normale
 --
 Modèle de partie : Casquette
 --
 Impôts tous les 12 tours.
 20 événement(s) prévu(s)

1. [Critères généraux](#)

2. [Choix du modèle](#)

3. [Evénements](#)

4. [Récapitulatif](#)

[Recommencer](#)

Ensuite inscrire ses élèves dans la section « Elèves »

II. Support pédagogique et explication du déroulement du jeu

Rappel - La séquence comporte 3 temps (Seuls les temps 1 et 3 seront explicités)

- Dans un 1^{er} temps, les élèves découvrent quelques unes des notions de la question de gestion au cours d'une partie de Simuland (travail maison).
- Dans un 2^{ème} temps et après correction du travail effectué à la maison, l'enseignant traite en classe la question de gestion (travail en cours).
- Dans un 3^{ème} temps, grâce au travail préparatoire réalisé à la maison, l'enseignant pourra faire appliquer les notions de prospection/vérifier si ces notions développées en classe sont acquises (travail en TD).

A. Distribution du support pédagogique à compléter

1^{er} temps : Découverte de la question de gestion

L'enseignant distribuera le support suivant à compléter par l'élève ou pourra créer une section sur son cours à partir de l'ENT où il déposera la ressource suivante:

Situation : Rendez-vous sur <http://student.simuland.net> et rejoignez la partie « thème 5 ». Vous venez de créer votre entreprise fabriquant des casquettes. La partie commence en T0, T1 correspondra au mois de janvier, T2 au mois de février et ainsi de suite. Un tour sera passé toutes les 24h. Vous devrez donc vous connecter chaque jour avant 22h pour prendre les décisions qui s'imposent afin de gérer au mieux votre entreprise.

Dès que vous aurez accédé à votre partie, répondez aux questions suivantes :

1. Vous commencez votre partie. Rendez-vous sur l'onglet résultat. En bas à gauche, vous disposez d'un calendrier des évènements. Que constatez-vous ? Comment pouvez-vous expliquer ce que vous voyez ?
2. Comment nomme-t-on un tel type d'activité limité dans le temps ?
3. Quelles difficultés une telle activité présente-t-elle dans le temps ?
4. Comment, compte tenu de cette situation, allez-vous programmer le niveau de votre production, de vos stocks, de votre personnel ?
5. Ici, vous disposez d'un calendrier, mais en situation réelle, comment pourriez-vous faire pour connaître ces informations ?
6. Nous sommes au mois de mars. On vous communique les résultats d'une enquête effectuée auprès de 5000 personnes :

Questions posées	Réponses
Allez-vous acheter une casquette cette année ?	Oui : 85% Non : 15%
Si oui à quelle période pensez-vous effectuer cet achat ?	Avril : 6% Mai : 10% Juin : 36% Juillet : 32% Août : 10% Septembre : 6%
Pour vous, cette année la casquette c'est plutôt :	Un accessoire de mode : 85% Un monde de se protéger du soleil : 15%
Lorsque vous achetez une casquette, qu'est-ce qui est le plus important :	Son prix : 47% Sa qualité : 13% Son style : 40%

Ces informations sont-elles importantes pour votre activité ?

Quels sont les enseignements que vous pouvez tirer de cette enquête (rédigez une note présentant les conclusions) ?

Comment cette enquête peut-elle vous aider à prévoir votre activité ?

7. A votre avis, pourquoi est-il nécessaire de prendre en compte le temps pour gérer au mieux votre entreprise ?

Vous pouvez maintenant prendre chaque jour vos décisions (attention à bien être vigilant au niveau du calendrier !).

Chaque jour vous remplirez le tableau suivant :

	T1	T2	...	T12	Total sur année 1	T13	T24	Total sur année 2
CA (dans l'onglet résultat ou dans l'onglet comptabilité)									

La correction de ce travail pourra être réalisée soit en faisant déposer aux élèves les travaux sur le cours de l'ENT, soit en TD.

2^{ème} temps : Séance de cours

3^{ème} temps : Appliquer les notions de prospection/vérifier l'acquisition de notions vues en classe :

Cette partie pourrait être traitée en TD avec le support suivant :

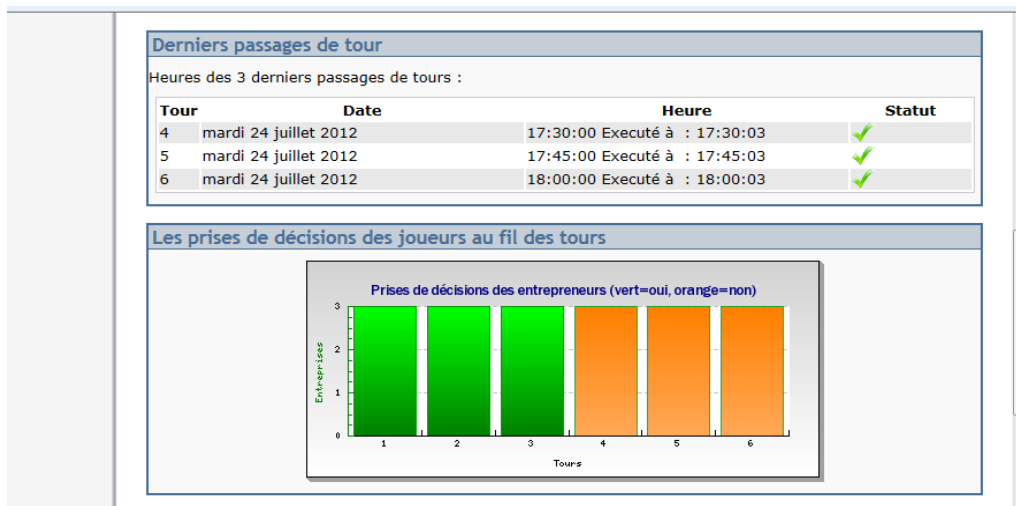
Situation : Vous avez mené à bien votre entreprise de production de casquettes. Vous avez pu constater comme le temps est une donnée à prendre en compte dans la gestion de votre entreprise*.

1. A partir du tableau que vous avez réalisé à la fin de l'activité précédente et des notions vues en classe, retrouvez quel serait le montant prévisionnel de vos ventes en année 3 ?
2. Supposons que vos charges variables cette année-là s'élève à 2550 euros et que vos charges fixes s'élèvent à 1800 euros. Réaliser le tableau différentiel pour votre entreprise en année 3.
3. A combien s'élève votre bénéfice en année 3 ?
4. A quel moment votre entreprise ne réalisera-t-elle ni bénéfice ni perte ?

* Faites vos calculs sur tableur.

B. Supervision enseignant

A tout moment, l'enseignant peut surveiller le déroulement de la partie et surtout l'assiduité des élèves grâce à l'onglet résumé de la partie ou assiduité.



Veuillez trouver ci dessous un tableau récapitulatif de la participation de chaque joueur dans la partie.

Entrée représente le tour d'entrée du joueur dans la partie.
Fin représente le tour où le joueur a fait faillite.

- ✓ Les tours au cours desquels le joueur est venu et a enregistré ses ordres.
- ⊗ Les tours où le joueur n'est pas venu ou a laissé ses ordres identiques au tour précédent.
- ... Le joueur ne participe plus / pas encore à la partie

Entreprise Elève	Entree	Fin	4	3	2	1	0
a	0		⊗	⊗	✓		
b	0		⊗	⊗	✓		
c	0		⊗	⊗	✓		
a	0		⊗	⊗	⊗	✓	
b	0		⊗	⊗	⊗	✓	
c	0		⊗	⊗	⊗	✓	
a	0		⊗	⊗	⊗	⊗	✓
b	0		⊗	⊗	⊗	⊗	✓
c	0		⊗	⊗	⊗	⊗	✓
a	0		⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
b	0		⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
c	0		⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
Total ordres enregistrés :			0	0	3	3	3
Total ordres inchangés :			12	12	9	6	3